MOTOR TOON GRAND PRIX USA EDITION

USER'S GUIDE



CONTENTS ● 目次

MOTOR TOON GRAND PRIX



For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 1-15ブロック

特製コントローラ SLPH00001(株)ナムコ対応

対戦ケーブル対応

SCPS 91027

CONTENTS ● 目次

USA EDITION



メモリーカードの使い方

NOTE

モータートゥーン・グランプリ USAエディションはメモリーカードをフルに活用するゲームです。この説明をよく読んでから始めてください。また、ゲーム中はメモリーカードの抜き差しを行わないでください。データが失われる可能性があります。

■メモリーカードに作られる2種類のセーブファイル

モータートゥーン・グランプリ USAエディションでは、メモリーカードに2種類のセーブファイルを作ることができます。ひとつは、各コースごとの記録や、オプションの設定内容を保存するための「モータートゥーン・グランプリ ※ レコードファイル」、もうひとつは、ビデオを収録した「モータートゥーン・グランプリ ※ ビデオフォルダ」です。「モータートゥーン・グランプリ ※ レコードファイル」は、メモリーカードを1ブロック消費します。「モータートゥーン・グランプリ ※ ビデオフォルダ」は、1ブロックから15ブロックまで、メモリーカードの空き容量に応じて、任意のブロック数を消費します（→3Pビデオの保存）。

■記録やオプションの保存

メインメニューのOptions（オプション）からSave Records and Settings（セーブ・レコード&セッティング）を選択してください。初めて選択した場合は画面の指示に従って、新しいファイルをメモリーカードに作成してください。メモリーカード内に「モータートゥーン・グランプリ USAエディション　レコード」という1ブロックのファイルが作成され記録などが保存されます。作成後は、Save Records and Settingsを選ぶたびに、記録などが自動的にメモリーカードに保存されます（→26P）。

※OptionsメニューでAuto Saving の設定をONにしておくと自動的に保存することができます（→27P）。

※この時に、スタートボタンを押すことで、メモリーカード内の他のゲームのセーブデータを消去するモードに入ることができます。

■ビデオフォルダの作成

シングルレース（→16P）、タイムアタック（→18P）、フリーラン（→20P）、の各モードでは、走行後にSave Video（セーブ・ビデオ）を選択すると、その時点での最新のビデオをメモリーカードに保存することができます（写真1）。ただし、初めてSave Videoを選択した場合は、ビデオを入れる「モータートゥーン・グランプリ ※ ビデオフォルダ」（以後ビデオフォルダといいます）という入れ物をメモリーカードに確保しなければなりません（図1）。この時、システムがメモリーカード内にビデオフォルダとして何ブロック確保するかをたずねてきます（写真2）。

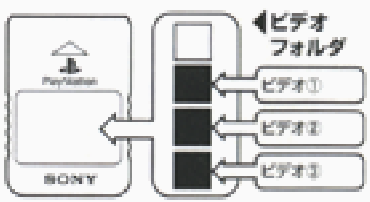
写真1



写真2



図1



メモリーカードの使い方

ゲーム中に生成されるビデオの大きさは、使用するコントローラの種類によって大幅に異なるので、以下の表1を参考にしながらビデオフォルダに必要なメモリーブロック数を決定してください。目安として、標準コントローラなどのデジタル・コントローラをお使いの場合は、2ブロックの大きさのビデオフォルダに十数本のビデオが収録でき、ネジコンなどのアナログ・コントローラをお使いの場合は、5ブロックの大きさのビデオフォルダに5本程度のビデオが収録できるはずです。デジタル・コントローラに比べ、アナログ・コントローラは保存しなければいけない情報が非常に多いので、ビデオ収録可能本数が少なくなります。
なお、モータートゥーン・グランプリ USAエディションでは、メモリーカードの容量が十分に確保されていれば、最大で100本までのビデオを取り扱うことができます。

■ビデオフォルダのサイズと収録可能なビデオの本数

※収録可能本数はあくまでも目安で、プレイ状態によって、この数字よりたくさん入ることもあれば、少ないこともあります。
ビデオフォルダのサイズは十分に余裕を持った大きさに設定してください。

ビデオフォルダのサイズ(単位：ブロック)	2	5	10	12	15
デジタル・コントローラの場合（標準コントローラなど）	15本	35本	70本	85本	100本
アナログ・コントローラの場合（ネジコンなど）	1本	5本	10本	12本	15本

■ビデオの保存

ビデオフォルダの大きさを決め、メモリーカードにビデオフォルダが確保されると、ビデオフォルダの中身のビデオの一覧が画面に表示されます。最初は全てEMPTY（エンプティ＝空っぽ）になっているはずです。(写真1)
そこで、保存したい場所をセレクトして◎/⊗ボタンで決定すると、そのビデオに対してメモの入力ができます。そのビデオの内容に合わせて、お好きなメモを入力して決定してください。(写真2)
Video has been saved.（ビデオの保存が終了しました。）のメッセージが表示されれば、ビデオの保存は終了です。保存したビデオは、Replay Theater（リプレイシアター）(→24P)で見ることができます。

注意：1996年5月に発売された「モータートゥーン・グランプリ2」のメモリーカードデータを読み込むことはできません。

写真1



写真2



Control
【コントローラの操作】

コントローラは、本体のコントローラ差込口の1か2に接続してください。両方の差込口にコントローラが接続されていた場合は、最初に操作したコントローラが優先されます。

方向キー
ステアリング操作やメニュー内で選択箇所を移動するのに用います。

×ボタン
ゲーム中のアクセルとメニューセレクト時の決定に使います。

□ボタン
ゲーム中のブレーキとメニューセレクト時のキャンセルに使います。

○ボタン
「アイテムスロットの起動」、「停止」、「アイテムを使う」をすべて行います。

△ボタン
バックギアをつかって、クルマを後退させます。

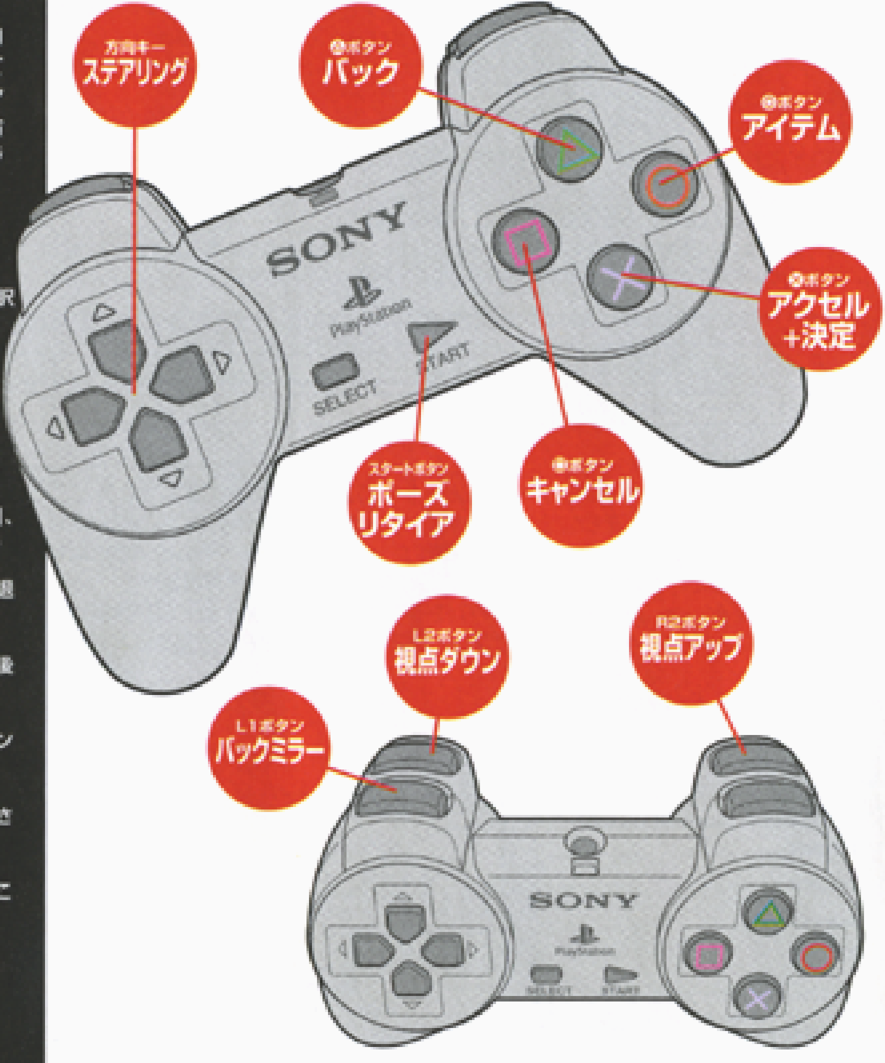
L1ボタン
バックミラービューに切り替わり、後方確認ができます。

L2ボタン
ゲーム中のプレイヤー視点をダウンさせます。

R2ボタン
ゲーム中のプレイヤー視点をアップさせます。

スタートボタン
ゲームがポーズし、リタイアを選ぶことができます。

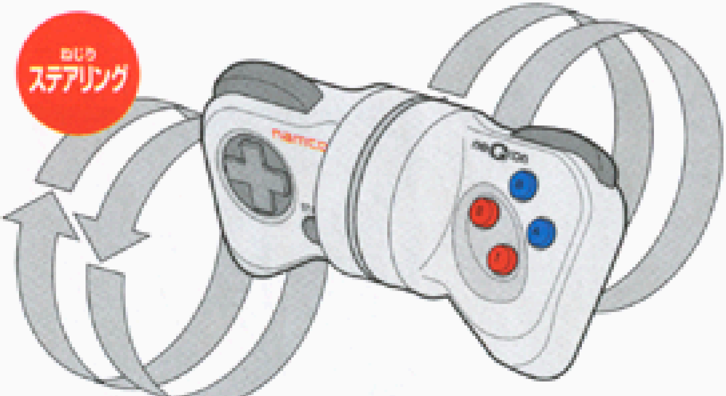
DIGITAL
標準コントローラの場合



ANALOG ネジコンの場合

ねじり
ねじることでステアリング操作を行います。





方向キー
メニューセレクト時の選択箇所の移動に使います。

I 〉アクセル及び、メニュー時の決定に使います。

II 〉ブレーキ及び、メニュー時のキャンセルに使います。

A 〉アイテムスロットの起動、停止、アイテム使用に使います。

B 〉バックギアを使ってクルマを後退させます。

R 〉ゲーム中のプレーヤー視点を切り替えます。

L 〉バックミラービューに切り替わり後方確認ができます。

スタートボタン 〉ゲームがポーズし、リタイアを選ぶことができます。

Screen
【ゲーム画面の説明】

PART1
【画面の説明①】

RACE レース（アイテムあり）

1周目のタイム

現在の周回
（この場合は2周目）のタイム

3周目のタイム



アイテムスロット

3周のトータル最速レコード

1周の最速レコード

コインの数

現在の周回数

総周回数

総出走台数

現在の順位

スリップストリームゲージ

スピードメーター

タコメーター

1位とのタイム差

TIME ATTACK
タイムアタック

レコードとのタイム差



PART2
【画面の説明②】

Screen
【ゲーム画面の説明】



FREE RUN
フリーラン
そのプレイ中のファステストラップ
直前の5周のラップタイム
現在ゲットしているアイテム



TWO PLAYER BATTLE
2プレイヤーバトル（ノーマル）
直前の3周のラップタイム



TWO PLAYER BATTLE
2プレイヤーバトル（スクラッチ）
Your Point　（自分が得点した。）
Rival Point　（相手に得点された。）
Match Point　（マッチポイント）
Deuce　（デュース）
などの試合状況の表示
得点（自分）ー（相手）

Main Menu
［メインメニュー］

■モータートゥーン・グランプリUSAエディションのゲームモード■

モータートゥーン・グランプリ USAエディションのゲームモードを選択する画面で、
モータートゥーン・グランプリ USAエディションを始めて最初に現れるメインのメニューです。

① Championship Race ［チャンピオンシップレース］
モータートゥーン・グランプリ USAエディションで用意された様々なコースを順にレースをしてゆく、ポイント制のグランプリです。それぞれのレースで6位以内でフィニッシュすれば、次のコースに進むことができます。⇨P.14

② Single Race ［シングルレース］
1つのコースのみを選んでレースができます。ただし、選択することができるのは、原則としてチャンピオンシップレースで走ったコースだけです。⇨P.16

③ Time Attack ［タイムアタック］
純粋に速さを競う3周設定のタイムアタック-モードです。ただし、選択することができるのは、チャンピオンシップレースで走ったコースだけです。⇨P.18

④ Free Run ［フリーラン］
練習走行をするためのモードです。ただし、選択することができるのは、チャンピオンシップレースで走ったコースだけです。⇨P.20

⑤ Two Player Battle ［2プレイヤーバトル］
対戦ケーブルにより2台のプレイステーションを接続して遊ぶ、対戦プレイモードです。対戦ケーブルが正しく接続されていないと、このメニューを選択することはできません。⇨P.22

⑥ Replay Theater ［リプレイシアター］
ユーザーが保存したリプレイデータを読み込み、再生するモードです。リプレイデータを保存したメモリーカードが挿入されていない場合は、このメニューを選択することはできません。⇨P.24

⑦ Options ［オプション］
難易度設定や、コントローラの設定など、さまざまな設定を行うことができます。このOptionsで設定した内容は、各コースのレコードデータと共にメモリーカードに保存することができます。⇨P.26

⑧ Goodies ［グッディーズ］
モータートゥーン・グランプリ USAエディションに隠された様々なおまけフィーチャーを選択するためのメニューです（初期設定では何も選べません）。⇨P.28

MAIN MENU

〉PREVIOUS [-------------------]
〉NEXT [Machine Selection]

【メインメニュー画面】



TIPS おすすめのプレイ環境

モーター トゥーン・グランプリ USA エディションの美しい色彩空間を楽しんでいただくために、大きな画面のテレビにS端子ケーブルで接続してプレイされることをおすすめします。また、プレイ中の様々な効果音はステレオで再生されますので、ステレオスピーカーもしくはヘッドホンで楽しんでいただくと臨場感が倍増します。
※大音量によって耳に障害を被ったりスピーカーを破損する恐れがありますので、注意してください。



Machine Selection

【マシンセレクションメニュー】

■マシンを選択する■

メニューに表示されたクルマの中から好きなマシンを選択することができます。それぞれのクルマは、みな走行特性が違います。⇨P.30マシン紹介



1. **Captain Rock**（キャプテン・ロック）
2. **Princess Jean**（プリンセス・ジーン）
3. **Bolbox**（ボルボックス）
4. **Penguin Bros.**（ペンギン・ブラザース）
5. **Raptor & Raptor**（ラプター＆ラプター）
6. **Vanity**（バニティ）
7. **Billy the Tough**（ビリー・ザ・タフ）
8. **Ching Tong Shang**（チン・トン・シャン）

TIPS ドリフト （右ページ写真参照）

モータートゥーン・グランプリ USAエディションでは、ステアリングとブレーキとアクセルによってドリフト（テールスライド）の状態をコントロールします。ステアリングを切り、マシンが旋回を始め、横Gが発生してから、アクセルを離し、ブレーキを踏んでマシンの荷重バランスを前輪に移すことで、相対的に後輪の荷重が減少して、後輪が滑り始めます。

旋回中のブレーキによって後輪がすべり出したら、再びアクセルを踏まなければ、後輪はすべり続けます。適当なドリフト状態になったら、アクセルを踏んで、マシンの荷重バランスを後ろよりに移すことで、後輪のグリップが回復し、マシンは不安定なドリフト状態から安定したグリップ状態へと戻ります。つまり、ブレーキとアクセルによって、コーナーごとに最適なドリフト状態を作り出すことができます。

MACHINE SELECTION

〉PREVIOUS【Main Menu】
〉NEXT【Track Selection】

【マシンセレクション画面】



ステアリングを切ってブレーキを踏む



アクセルのオン・オフでテールをコントロール



アクセルを踏み続ければ脱出



INDEX MOTOR TOON GRAND PRIX USA EDITION
Main Menu
Machine Selection
Track Selection
Championship Race
Single Race
Time Attack
Free Run
Two Player Battle
Replay Theater
Options
Goodies
Character Info
Track Infomation
Item List

Track Selection

【トラックセレクション】

■コースを選択する■

メニューよりコースを選択します。シングルレース、タイムアタック、フリーランなどではチャンピオンシップレースで走ったことのあるコースしか選択できません。

①**Toon Island II**（トゥーンアイランド2）
②**Toon Village**（トゥーンビレッジ）
③**Crazy Coaster**（クレイジーコースター）
④**Gulliver House II**（ガリバーハウス2）
⑤**Haunted Castle**（ホーンテッドキャッスル）

※モータートゥーン・グランプリ USAエディションに収録されているコースは、この5コースだけではありません。ある条件をクリアすることで、隠しコースを出現させることができます。その方法はみなさんがプレイして発見してください。

TIPS リプレイの楽しみ方

モータートゥーン・グランプリUSAエディションでは、シングルレース、タイムアタック、フリーラン、2プレイヤーバトルの各モードで、直前のゲームプレイのリプレイが楽しめます。リプレイ中は、ボタンによってカメラを切り替えることができます。プレイ中にリタイアした場合は、リタイアしたところまでリプレイされます。
なお、リプレイ及びリプレイの保存は、プレイの直後のゲームのメニューでしか行えません。メインメニューに戻り、再び元のメニューに戻っても、リプレイ及びリプレイの保存のどちらも行うことができません。大事なリプレイは、プレイ直後にSave Videoでセーブしておくことをおすすめします。(→24P)


写真1


写真2

リプレイ時のボタン設定

×／○ボタン：　オートカメラワーク／マニュアルカメラワークの切り替え
□／△ボタン：　マニュアルカメラワーク時のカメラの方向切り替え
L1／R1ボタン：　マニュアルカメラワーク時のカメラの高さ切り替え

※ネジコンの場合
×=Iボタン□=IIボタン

写真1（オートカメラ）
写真2（マニュアルカメラ）

TRACK SELECTION

〉PREVIOUS［Machine Selection］
〉NEXT［Championship Race］

【トラックセレクション画面】



TIPS スリップストリームの活用

高速で走行中に、前走車の真後ろを走ると、空気抵抗が減少して、最高速度が上がることをスリップストリーム効果といい、レースでは前走車を抜く時に利用します。モータートゥーン・グランプリUSAエディションでは、画面右下のスリップストリーム・ゲージ（→６Ｐ）によってスリップストリーム効果の効き具合を確認することができます。スリップストリーム効果で得た速度は、スリップストリームを抜けたあともしばらく持続します。



Championship Race

【チャンピオンシップレース】

■ポイント制のワールド・チャンピオンシップ■



モータートゥーンの各サーキットを順に転戦するゲームモードです。順位ごとに表1に示されたポイントを獲得でき、5レース通算の合計ポイントが一番多いキャラクターがワールドチャンピオンを獲得します。レースで6位以上でフィニッシュしないとポイントが獲得できません。7位以下でフィニッシュした場合は次のコースに進むことができず、失格になります。失格になった場合は、ライフポイントが残っている限り再度レースにトライすることができます。

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
得点	10点	6点	4点	3点	2点	1点

1st Race:Toon Island II



3rd Race:Crazy Coaster



5th Race:Haunted Castle



2nd Race:Toon Village



4th Race:Gulliver House II



CHAMPIONSHIP RACE

〉PREVIOUS［Track Selection］
〉NEXT［Single Race］

【チャンピオンシップレース画面】



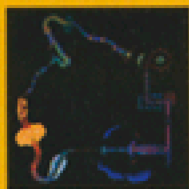
●各コースの上面図


トゥーン・アイランド2


トゥーン・ビレッジ


クレイジー・コースター


ガリバー・ハウス2


ホーンテッド・キャッスル

Single Race

【シングルレース】

■1コースを選んでレース■

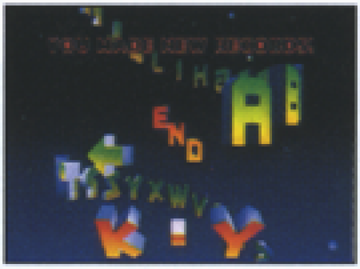
遊びたいコースをメニューで選んで、プレイすることができます。ただし、メニューから選択できるのは原則としてチャンピオンシップ・レースで走ったコースのみです。

①Start Single Race	シングルレースをスタートします。
②Change Machine	マシンを変更します。
③Change Track	コースを変更します。
④Records	記録を見ます。
⑤Instant Replay Video	直前のレースのリプレイを見る。
⑥Save Video	直前のレースのリプレイをメモリーカードに保存します。

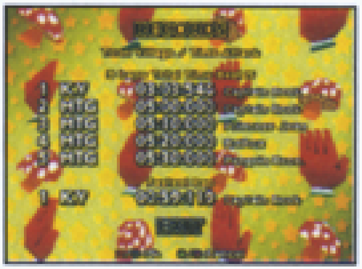
TIPS Records画面の見方

Records(レコード)メニューを選択すると、そのコース、そのモードでの過去の記録を見ることができます。表示されるのは、トータルタイム・トップ5名と、ファステストラップ(1周)のトップ1名です。

ネームエントリーすると、



レコード画面に記録されます。



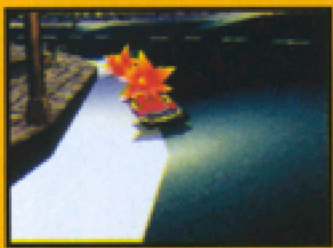
SINGLE RACE

【シングルレース画面】



TIPS ボムの使い方

ボムは、走行ライン上にばらまくことで、後続車を吹き飛ばすことが本来の使い方ですが、ボムをばらまくことでミサイルやファイアボールによる後方からの攻撃から身を守ることもできます。なお、同じ箇所にボムを重ねて置くと接触した場合の爆発力は置いたボムの数だけ大きくなり、吹き飛ばされる高さも高くなります。



Time Attack

【タイムアタック】

■ベストタイムに挑戦する■

3周の合計タイムを競うゲームモードです。スタンディングスタートのため、スタートの良し悪しがタイムに直結します。

①Start Time Attack	タイムアタックを始めます。
②Change Machine	マシンを変更します。
③Change Track	コースを変更します。
④Records	記録を見ます。
⑤Instant Replay Video	直前の走りをリプレイします。
⑥Save Video	直前の走りをメモリーカードにセーブします。
⑦Load Ghost from Video	メモリーカードからリプレイをゴーストカーとしてロードします。

TIPS アウト・イン・アウトのコーナリング

モータートゥーン・グランプリ USAエディションにおいて、コーナリング中のハンドルの切りすぎは、クルマのスピードを殺してしまい、たとえアクセルを踏んでいたとしても、ステアリングを切っている状態ではほとんど加速しません。ですから、ひとつひとつのコーナーではなるべく大きな円を描いて、最小限のステアリング量で直線的にコーナリングすることが必要になります。具体的には、コーナーの入口では外側ぎりぎりからコーナーに入り、コーナーの中央付近で、内側ぎりぎりをかすめ、コーナー出口には再び外側ぎりぎりまでマシンを持っていくという、コース幅をフルに活用したコーナリング・ラインを走ります。これをアウト・イン・アウトのコーナリングといい、良いタイムを出すためには大事なテクニックです。

TIME ATTACK 〉PREVIOUS【Single Race】 〉NEXT【Free Run】

【タイムアタック画面】



TIPS ロケットスタートの方法

タイムアタックや2プレイヤーバトルでは、スタートの良し悪しが重要なポイントとなります。モータートゥーン・グランプリ USAエディションでは、スタートの合図と同時にクラッチがつながります。ロケットダッシュするには、ホイールスピンさせすぎず、かといってエンジンもストールしない、絶妙なエンジン回転数でクラッチミートさせる必要があります。しかも、クラッチミート後の微妙なアクセル調節も必要です。何度も練習して、ロケットスタートを自分のモノにしてください。



Time Attack

Free Run

［フリーラン］

■周回数を気にせず練習する■

１つのコースを周回数の制限なく走り込めるモードです。このモードでコースの攻略法や、アイテムの基本的な使い方をマスターしてください。

①Start Free Run	フリーランを始めます。
②Change Machine	マシンを変更します。
③Change Track	コースを変更します。
④Records	ラップタイムベスト5の表示。
⑤Instant Replay Video	直前の走りをリプレイします。
⑥Save Video	直前の走りのリプレイをメモリーカードにセーブします。

TIPS フリーランならではのタイムアタック

モータートゥーン・グランプリ USAエディションでは、フリーラン時のファステストラップ（最速ラップタイム）もレコードとして記録されます。フリーランは通常のタイムアタックなどと違って走行中にアイテムを使用することが可能なので、アイテムを、うまく活用することで、通常のタイムアタックでは出せないようなすばらしいタイムをマークすることが可能です。各種のアイテムの効果とコースの構造などを考えながら、すばらしいタイムに挑戦してください。





FREE RUN

〉PREVIOUS【Time Attack】
〉NEXT【Two Player Battle】

【フリーラン画面】









Two Player Battle

【2プレイヤーバトル】

■通信対戦する■

（モータートゥーン・グランプリ2と対戦の互換性はありません。）

別売の対戦ケーブルを用いることによって、1対1の白熱の通信対戦バトルが楽しめるゲームモードです。2台のテレビ、2台のプレイステーション、別売の対戦ケーブルが必要です。

①Start Battle	バトルを始めます。
②Change Machine	マシンを選択します。
③Change Track	コースを選択します。
④Instant Replay Video	直前の走りをリプレイします。
⑤Battle Settings	2P対戦専用のゲームオプションで、さまざまな設定でバトルを楽しむことができます。

■対戦バトルの条件を変える■

<Battle Setting>

Battle Settings（バトルセッティング）メニューでは、対戦バトルを楽しむための様々なゲームオプションの変更ができます。

2nd Car Boost［セカンドカー・ブースト］

セカンドカー・ブーストをHighにすると、1位よりも2位のマシンの方がスピードアップし、実力差のあるプレーヤー同士でも対戦プレイが楽しめます。Lowではその効果が弱くなりOFFにするとハンデなしのシビアなバトルが楽しめます。初期設定はHighです。

Laps［ラップス］

2周から20周の間で、バトルの周回数を設定することができます。初期設定では3周になっています。スクラッチ・ゲームの時は、項目が「Point」に変化し、スクラッチゲームの勝負がつくポイントを設定できます。

Item［アイテム］

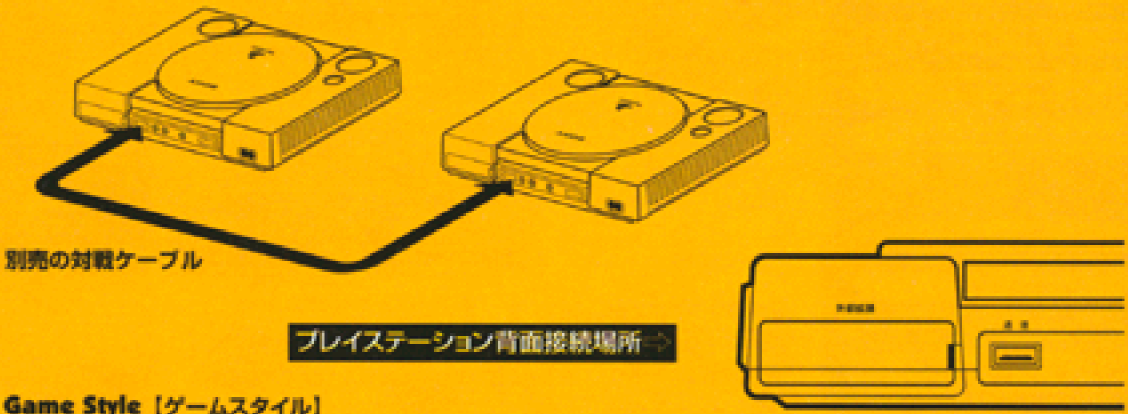
対戦バトル時のアイテムシステムのON/OFFを設定します。OFFにすると、アイテムプレートが無効になり、アイテムスロットも出現しません。初期設定はONです。

TWO PLAYER BATTLE
【2プレイヤーバトル】

〉PREVIOUS【Free Run】
〉NEXT【Replay Theater】

注意：

対戦ケーブルの接続は、2台のプレイステーションの電源がOFFの時に行ってください。
対戦ケーブル接続時のゲーム起動中に対戦ケーブルを１回でも抜いてしまうと正常に動作しないことがあります。正常に動作しなかった場合は、両方のプレイステーションをそれぞれリセットして、最初からゲームを起動し直してください。



Game Style【ゲームスタイル】

Normal（ノーマル）は、「先にゴールしたほうが勝ち」という通常の対戦レースです。Scratch Game(スクラッチゲーム)では、「周回ごとに先にゴールラインを切ったプレーヤーに1ポイントづつ加算されて行き、定められたポイントを先取したプレーヤーが勝ち」です。（初期設定は3ポイント）

TIPS Scratch Game（スクラッチゲーム）とは？

通常のレースと違って、特に周回数は決まっておらず、周回ごとに先にゴールラインを切ったプレーヤーがポイントをゲットしていき、3ポイント初期設定の場合先取したプレーヤーが勝利するという一風変わったレーススタイルのゲームです。スコアが2対2になった時は、テニスのようにDeuce(デュース)と表示され、その次の周にどちらかのプレーヤーがポイントをゲットし、（Advantageと表示される)3対2になったとしても勝負は終わらず、2ポイント以上差がつかないと勝敗が確定しません。
尚、デュースが6回以上続いても勝負がつかなかった場合はサドンデスモードに入り、その翌周のゴールラインを先に通過した方が勝利となります。

Replay Theater

【リプレイシアター】

■リプレイを見る劇場モード■

リプレイシアターは、過去にメモリーカードに保存したすべてのビデオを再生するためのリプレイ劇場モードです。ビデオを見ることの他に、ビデオのコピーや削除、ビデオフォルダのサイズ変更などを行うことができます。

Replay Video 【リプレイビデオ】

メモリーカードに保存されているビデオを再生することができます。

1.このメニューを選択すると、ビデオの一覧が表示され、(写真1)

2.再生したいビデオを選択すると(写真2)

3.ビデオが再生されます。(写真3)

写真1

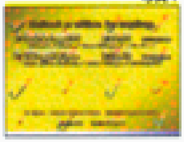


写真2

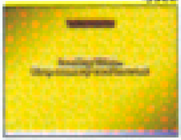


写真3



Copy Video 【コピービデオ】

他のメモリーカードからビデオをコピーすることができます。

1.コピーしたいメモリーカードを差込口2にセットしこのメニューを選択します。(写真4)

2.すると、差込口2に入っているメモリーカードのリプレイフォルダの中身が表示されます。その中からコピーしたいビデオを選択すると、(写真5)

3.今度はメモリーカード差込口1のメモリーカードのビデオフォルダの内容が表示されるので、保存したい場所を決定してください。(写真6)

4.メモリーカード差込口2のカードからメモリーカード差込口1のカードへ、ビデオのコピーが行われ、「Video has been copied」と表示されます。

※ **ビデオのコピーは、必ずメモリーカード差込口2のカード→メモリーカード差込口1のカードで行われます。その逆は出来ませんのでご注意ください。**

写真4



写真5

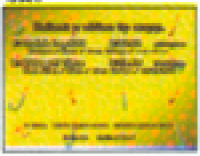
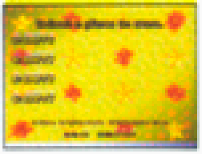


写真6



REPLAY THEATER
［リプレイシアター］

〉PREVIOUS［Two Player Battle］
〉NEXT［Options］

Edit Video Label ［エディットビデオラベル］

保存されているビデオのラベル（メモ）を書き換えることができます。

Delete Video ［デリートビデオ］

すでに保存してあるビデオを消去することができます。

1.メモリーカード差込口1にメモリーカードをセットし、このメニューを選択すると、ビデオフォルダの一覧が表示されるので、

2.その中から、消去したいビデオを選択すると、（写真8、この場合はSuper Lap4）

3.「Video deleted」と表示されて、ビデオが消去されます。

※一度消してしまったビデオを復活させることはできませんので、ビデオの消去は慎重に行ってください。



写真8

Create Video Folder ［クリエイト・ビデオフォルダ］

ビデオを入れるビデオフォルダを新たにメモリーカード内に作成します。

1.メモリーカード差込口1に、ビデオフォルダを作りたいメモリーカードを入れ、このメニューを選択すると、（写真9）

2.新たに作成するビデオフォルダの大きさが何ブロックかをシステムが尋ねてくるので、適切なブロック数を決定してください。指定したブロック数の大きさのビデオフォルダをメモリーカード内に作成します。

※作成ブロック数を決定する画面でスタートボタンを押すことにより、メモリーカード内の他のゲームのセーブデータを消去するモードに入ることができます

※リプレイフォルダの大きさは、1ページ～2ページのメモリーカードの使い方を参考にして決定してください。

※メモリーカードにすでにビデオフォルダがある場合はこの操作は行えません。（写真10）

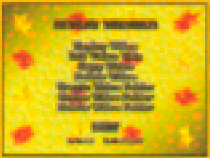


写真9



写真10

Resize Video Folder ［リサイズ・ビデオフォルダ］

メモリーカード上に確保するブロック数を入力することによって一度作成したビデオフォルダのサイズを変更することができます。

※この作業には、十数秒から数分の時間がかかります。画面の指示に従って、お待ちください。

※この作業はたいへん危険です。このメニューを選択中にマシンのメモリーカードの抜き差しは絶対に行わないでください。すべてのビデオが消えてしまうことがあります。

※作成ブロック数を決定する画面でスタートボタンを押すことにより、メモリーカード内の他のゲームのセーブデータを消去するモードに入ることができます

Delete Video Folder ［デリート・ビデオフォルダ］

そのメモリーカードに入っているモータートゥーン・グランプリUSAエディション用ビデオフォルダを丸ごと消去することができます。

※この作業はたいへん危険です。一度消してしまったリプレイフォルダを復活させることはできませんので、リプレイフォルダの消去は慎重に行ってください。

Options
【オプション】

モーター・トゥーン・グランプリ USAエディションのゲームに関して様々な変更を行うことができます。



写真1



写真2

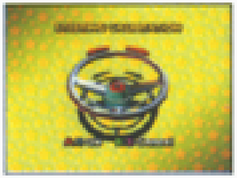


写真3

Controller Settings 【コントローラ・セッティング】

●標準・コントローラの場合

機能に対して、ボタンを設定します。
画面左側に、ブレーキやアクセルなどの機能が、右側にその機能を使うためのボタンの種類が並んでいます。方向キーの上下で機能を選び、そこでお好みのボタンを押すことによって、各機能に対して、あなたなりのボタンを割り当てることが可能です。(写真1)

●アナログ・コントローラの場合（ネジコンなど）

Button Configuration(ボタン・コンフィグレーション)で、標準・コントローラの場合と同じく、機能に対してボタンの設定ができます。

Sensitivity（センシティビティ）では、ステアリングの効きを調整することができます。画面にバーが表示され、Sharp（クイック→鋭い）からDull（ダル→鈍い）の間で7段階の調整をすることができます。(写真2)

Calibration(キャリブレーション)は、ステアリングの中央位置（真ん中)を調整するモードです。ステアリングを中央に合わせ、決定することで、ステアリングの中央位置が記録されます。(写真3)

Save Records & Settings 【セーブ・レコード&セッティング】

メモリーカードに、現在のオプション内容と各コースの記録をセーブします。

Load Records & Settings 【セーブ・レコード&セッティング】

メモリーカードから、オプション内容と各コースの記録をロードします。

Difficulty［ディフィカルティ］
チャンピオンシップレース、シングルレースの難易度を設定します。
Easy（易しい）
Normal（標準）
Hard（難しい）
Professional（難しい）※アイテムなし
Expert（たいへん難しい）※アイテムなし

Cartoon Animation［カートゥーン・アニメーション］
カートゥーン独特のグニュグニュしたアニメーションを制限または停止させます。Steer Onlyにするとステアリングを左右に切るというアニメーションのみ行い、Noneを選ぶとすべてのアニメーションを行わず、普通のクルマのようにふるまいます。初期設定はAll（すべてのアニメーションを行う）です。

Auto Saving［オートセービング］
これをONにしておくと、レース中やタイムアタックの記録などを自動的にメモリーカードに保存します。初期設定はOFFです。このオプションをONにした時は、ゲーム中にメモリーカードを抜き差ししないでください。

BGM/SE Balance［BGM/SEバランス］
走行中のBGM、ナレーションなどの音声と、エンジン音、爆発音などのSEの音量バランスを変えます。例えば、10:0にするとBGMのみになってSE音は消えます。

Music［ミュージック］
OFFにすると、ゲーム全体に渡って音楽を鳴らしません。（対戦時に便利です。）

Wallpaper［ウォールペーパー］
メニューのバックグラウンドで使用されている壁紙の模様を変更することができます。
好みのパターンを選んでください。

Restore Default Settings［レストア・デフォルト・セッティング］
オプションで変更した設定を、購入時の状態に戻します。

Goodies
【グッディーズ】

■おまけのコーナー■

モータートゥーン・グランプリ USAエディションには様々なおまけフィーチャーが隠されています。一定のクリア条件が満たされることに１つづつ選択できるようになります。あとはあなたの努力次第。幸運を祈ります。

システムメッセージ一覧

●通信対戦待ち
Waiting for connection...（接続待ちです。）
Waiting for second player...（対戦受け付け中）
Connected.（接続しました。）
●対戦リンク時のエラーメッセージ
Link Error.（通信リンクに失敗しました→ケーブルの接続状態をチェックしてください。）
●ビデオフォルダのブロック数問い合わせ
Input number of blocks to save Video Folder.（ビデオフォルダのブロック数を入力してください。）
Maxmum * block(s) available.（最大*ブロック可能）
Digital: 2 blocks to save about 25 videos.（2ブロック確保すれば、おおよそ25本のビデオが入ります。）
Analog: 2 blocks to save about 2 videos.（2ブロック確保すれば、おおよそ2本のビデオが入ります。）
●リプレイフォルダがない場合
No Video Folder.（ビデオフォルダがありません。）
Do you want to create it now?（新しく作りますか?）
●リプレイフォルダ作成中
Creating Video Folder...（ビデオフォルダを作成中です。）
●Keep Memory card inserted.（メモリーカードを抜かないでください。）
●ビデオ消去確認
Your video will be lost.（あなたのビデオは失われます。）
●ビデオ消去完了
Video has been deleted.（ビデオの消去が完了しました。）
●リサイズ実行確認
Resizing is dangerous.（ビデオフォルダのサイズ変更は危険です。）
●Keep Memory card inserted while Resizing.（メモリーカードを抜かないでください。）
●リサイズ中
Resizing Video Folder...（ビデオフォルダのサイズを変更中…）
Resizing will take a few minutes（数分かかります。）
●Keep Memory card inserted.（メモリーカードを抜かないでください。）
●リサイズ完了
Resizing has been completed.（リサイズが完了しました。）
●セーブ中
Saving Video...（ビデオをセーブ中…）
●Keep Memory card inserted.（メモリーカードを抜かないでください。）
●ロード中
Loading Video...（ビデオをロード中…）
●Keep Memory card inserted.（メモリーカードを抜かないでください。）

システムメッセージ一覧

●ロード時にフォルダがなかった場合
No Video folder.(ビデオフォルダがメモリーカードにありません。)
Insert another memory card or Create Video Folder and try again.(他のメモリーカードを差すか、ビデオフォルダを作成して再びトライしてください。)
●セーブ時にフォルダの容量が不足していた場合
No space for the video.(ビデオをセーブするスペースがありません。)
Resize to enlarge Video Folder or Delete some Videos to continue.(ビデオフォルダを拡張するか、いくつかのビデオを削除して実行してください。)
●セーブ完了確認
Video has been saved (ビデオのセーブが完了しました。)
●ゴーストロード完了確認
Ghost loaded.(ゴーストをロードしました。)
●ビデオ読み込み終了->コース読み込み
Video has been loaded.(ビデオのロードが完了しました。)
●ビデオタイトルの編集終了確認
Video has been edited (ビデオタイトルの編集が完了しました。)
●コピー開始
Copying from Memory card slot 2 to Memory card slot 1.(差込口2から差込口1にコピーします。)
Insert Memory Cards in the Memory card slots.(メモリーカードをそれぞれの差込口に挿入してください。)
●コピー完了の確認
Video has been copied.(ビデオのコピーが完了しました。)
●消去実行確認
All your videos will be lost.
●選択可能なファイルがない場合の確認
No videos to select.(選択可能なビデオがありません。)
●ビデオのタイトルの編集
Edit Video Title(ビデオタイトルを編集します。)
●タイトルロゴ表示
Press any button to start.(何かボタンを押すとスタートします。)
●メモリーカードにアクセスできなかった
Access Failed.(メモリーカードへのアクセスに失敗しました。メモリーカードを調べてください。)
●メモリーカードに空きがない
Memory card in Memory card slot 1 is full.(差込口1のメモリーカードがいっぱいです。)
Insert another memory card or Delete some files and try again.(他のカードを差すか、他のファイルを削除してから再びトライしてください。)
●メモリーカードが挿入されていない
No memory card in Memory card slot 1.(差込口1にメモリーカードがありません。) Can't continue.(継続できません。)
If you want to access the Memory card, Insert a memory card and try again.(メモリーカードを差して再びトライしてください。)
●メモリーカードが異常
Memory card in Memory card slot 1 is illegal.(差込口1のメモリーカードが異常です。)
●未初期化のメモリーカード
Unformatted memory card is in Memory card slot 1.(差込口1のメモリーカードはフォーマットされていません。)
●メモリーカードの内容が破壊されている
File is damaged.(メモリーカードの内容が壊れています。)
●Restore Default Settings を選択した場合の確認
All your changes will be lost.(今までの設定変更はすべて失われます。)
●セーブ時に未初期化メモリーカードを検出した場合
Unformatted memory card in Memory card slot 1.(フォーマットされていないメモリーカードです。)
Do you want to Format it now?(この場でフォーマットしますか?)
●フォーマット中
Formatting Memory card...(メモリーカードをフォーマット中・・)
●Keep Memory card inserted.(メモリーカードを抜かないでください。)
●セーブファイルがなかった場合
No Motor Toon Grand Prix™ USA file.(モータートゥーン・グランプリUSAエディションのファイルがありません。)
Do you want to create it now?(新しく作成しますか?)
NOTE: it needs 1 memory card block.(メモリーカードを1ブロック消費します。)
●セーブファイル作成中
Creating Motor Toon Grand Prix™ USA file...(モータートゥーン・グランプリUSAエディションのレコードファイルを新たに作成中)
●Keep Memory card inserted.(メモリーカードを抜かないでください。)
●オートセーブ中
You made a record!!(新記録を樹立した。)
Auto saving Records and Settings...(記録、設定を自動セーブします。)
●Keep Memory card inserted.(メモリーカードを抜かないでください。)
●セーブ中
WARNING
Saving Records and Settings...(記録、設定をセーブ中)
●Keep Memory card inserted.(メモリーカードを抜かないでください。)
●オートセーブ終了
Auto save complete. (自動セーブを完了しました。)
●セーブ終了
Records and Settings have been saved. (記録・設定の自動セーブが完了しました。)
●ロード時にファイルがなかった場合
No Motor Toon Grand Prix™ USA File.(モータートゥーン・グランプリUSAエディションファイルがありません。)
●ロード中
Loading Records and Settings...(記録、設定をロード中)
●Keep Memory card inserted.(メモリーカードを抜かないでください。)
●ロード終了
Records and Settings have been loaded. (記録・設定のロードが完了しました。)

CHARACTER INFO



Captain Rock（キャプテン・ロック）

1981年8月5日トゥーンワールド生まれ15歳。お父さんは有名な戦闘機乗りだったので、ロックもレースのオフシーズンには飛行機を飛ばしている。真っ赤なロックスピーダーを駆ってモータートゥーン・グランプリに挑戦している。2歳年上のジーンとは幼なじみ。

Rock Speeder
（ロック・スピーダー）

広いパワーバンド、乗りやすいコーナリング特性、最高速度もまあまあというバランスの取れた万能タイプ。タイトなコーナーでは、ドリフトしないと曲がり切れない。中級者から上級者まで使うことができるだろう。

● CAPTAIN ROCK
キャプテンロック

2000cc L4 DOHC Turbo/Balance Type

キャラクター紹介ページ







CHARACTER INFO

Princess Jean（プリンセス・ジーン）

1979年5月23日トゥーンワールド生まれ17歳。トゥーンワールドの王女で勝ち気。王女の身分でありながらレースに入れ込んでいるのは、幼なじみのロックの影響。王家の娘と、戦闘機乗りの息子が、なんで幼なじみなのかは謎だが、彼らのお父さんの時代にトゥーンワールドの独立戦争があり、ロックのお父さんとジーンのお父さんは戦友だったからだといわれている。





PRINCESS JEAN

プリンセス・ジーン

3000cc V6 / Cornering Type

キャラクター紹介ページ



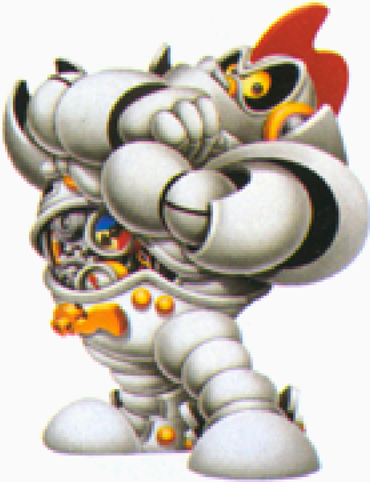
Princess Float

（プリンセス・フロート）

コーナリングマシンで、最高速度はそれほど速くない。ドリフトを多用しなくても、それなりのラップタイムで走れるので、初心者向きのマシンといえるだろう。

CHARACTER INFO

キャラクター紹介ページ



Bolbox (ボルボックス・ロボット形態)

1992年8月22日プリンセス・ジーンの護身用ロボットとして、トゥーンワールド防衛研究所で生まれた。年齢4歳。弾力性のある新開発の金属で作られた変形可能なロボット。レースにはジーンの護衛ということで出場しているが、レースに熱中するあまりジーンの前でボムをばらまいたりして、あとで怒られている。

Bolbox (ボルボックス・クルマ形態)

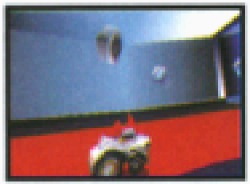
クルマ形態のボルボックスは4輪駆動のオフローダータイプである。重い車重、深いサスペンション・ストロークによって攻撃に対して耐久力が強い。立ち上がり加速、コーナリング性能など、初心者には扱いやすいマシンである。

● BOLBOX

ボルボックス

7000cc OHV V8 / Off Road Type







CHARACTER INFO

Raptor & Raptor

水瓶座の第8星雲からトゥーンワールドを征服しにやってきた宇宙人2人組。年齢は推定200歳。ロックにはいつもしてやられているので、レースではロックの最大のライバルであり、ファイアボールで攻撃を仕掛けてくる。





RAPTOR&RAPTOR ●

ラプター&ラプター

4000cc Twin Reactor



Raptor's Ship

（ラプターズシップ）

ラプター&ラプターが地上に持ち込んだ、空中を浮上走行する特殊なマシン。タイヤを持たず、路面に接地していないため、他のマシンとは異なるホバークラフトのような操縦性を持つ。発進加速は抜群によいが、運転には慣れが必要。普通のマシンに飽きたヒトはどうぞ。

キャラクター紹介ページ

CHARACTER INFO

Penguin Bros. （ペンギンブラザース）

年齢、出身地ともに不詳。ラプターは宇宙規模での悪役だが、地球規模での悪役が、大泥棒にして大のギャンブル好き、2卵性双生児の兄弟のペンギンブラザースである。彼ら2人にとってもキャプテン・ロックは天敵であり、それゆえレース中のロックに対する敵意は並外れている。



Penguin Mobile （ペンギンモービル）

ペンギンブラザースの愛車。V型12気筒DOHCをフロントに搭載した黒塗りのリムジン。プアなタイヤのおかげでテールは滑りやすいが、最高速は伸びる。6速ミッション搭載。上級者向けのハイスピードマシンだ。

● PENGUIN Bros.

ペンギンブラザース

5000cc DOHC V12 / Drift Type

キャラクター紹介ページ





Vanity（バニティ）

1970年3月9日生まれ。ナイスバディな25歳。大排気量のアメリカン・バイクを乗り回す謎の女。レースのオフシーズンにはペンギンブラザースとちょくちょく一緒に仕事をしているらしい。グランプリのライバル、プリンセス・ジーンとは性格が合わず、犬猿の仲。

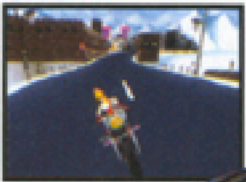
Vanity Horse（バニティ・ホース）

6－3－2の集合マフラーというめずらしいレイアウトの1100ccV6エンジン搭載の大型2輪。大トルクのため、発進加速には気をつかう。操作性は上級者向けだが、乗りこなせれば最強のタイムアタッカー候補だ。

VANITY

バニティ

1100ccDOHC V6 / Motor Cycle Type





Billy The Tough (ビリー・ザ・タフ)

1967年2月11日生まれ、29歳。バリバリにチューンされた蒸気機関車でレースに挑戦するクレイジーでマッスルな機関士。レトロなマシンでチン・トン・シャンのハイテクマシンを打ち破ろうと闘志を燃やしている。

Billy's Locomotive

(ビリーズ・ロコモーティブ)

鉄輪、ミッションなしの1速のみという蒸気機関車である。重量はクルマの比ではないので、発進とブレーキングはつらい。攻撃兵器に対しては強い。初心者向けの乗りやすいマシンだ。



● BILLY THE TOUGH

ビリー・ザ・タフ

Steam









Ching Tong Shang（チン・トン・シャン）

1955年4月24日、トゥーンビレッジの西北、電脳シティに生まれる。発明家の父の元で英才教育を受けたChing青年は、マッドサイエンティストとしての才能を遺憾なく発揮し、カーボン・モノコック、6輪タイヤ、3.5リッターV10型エンジンという掟破りのハイテクマシンでグランプリに挑む。

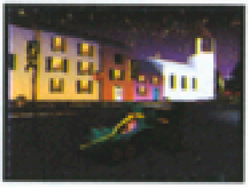
Dragon Racer（ドラゴン・レーサー）

超軽量のボディに6輪タイヤ、高回転高出力のV10エンジンというオープン・ホイールのピュア・レーシングカー。トップスピードは速いが、フロントタイヤに比べリアタイヤが大きく曲がりにくい。コーナーではきちんと減速して、立ち上がり加速にかけろ。超上級者向けの難しいマシンだ。

CHING TONG SHANG

チン・トン・シャン

3500cc DOHC V10 / Formula Type







● TOON ISLAND II

Southern Island Grand Prix



Toon Island II（トゥーン・アイランド2）
1994年12月に発売された「モータートゥーン・グランプリ」に収録されていた、Toon Islandを装いも新たにリメイクしました。南洋に浮かぶ風光明媚な島の夕暮れです。タヒチを思わせる熱帯独特の空気感と色彩感覚がコースビジュアルの見所です。全体に高速なサーキットですが、後半のヘアピンには要注意。



TRACK INFOMATION

TOON VILLAGE ●

Midnight Town Grand Prix

コース紹介ページ

Toon Village (トゥーン・ビレッジ)
満天の星空の下、夜のトゥーンの街を疾走するコース。低中速コーナーから高速コーナーまでバランス良く配された巧みなコースレイアウトを持つ、モータートゥーン・グランプリUSAエディションを代表する名コース。
どのコーナーもタイムアップのためにはおろそかにできないでしょう。

TRACK INFOMATION

● CRAZY COASTER

Sky Road Grand Prix

コース紹介ページ



Crazy Coaster（クレイジー・コースター）

激しいアップダウン、全コースを通じて最も速い平均速度を誇る、天空に浮かぶ巨大なサーキット。コースアウト即落下という緊張感のあるレイアウトです。ともすれば上がりがちなマシンスピードをどこまでコントロールできるかが、このコースの勝負の分かれ目になります。



GULLIVER HOUSE 2 ●

Grand Prix in Land of Giant

Gulliver House II（ガリバー・ハウス2）

これも、1994年12月に発売された「モーータートゥーン・グランプリ」に収録されていたガリバーハウスのリメイク。複雑なコースレイアウトを把握し、各コーナーを攻められるようになるのには練習が必要です。後半のホットケーキからチェスボードに至るS字コーナーがタイムアップのポイントです。

TRACK INFOMATION

● HAUNTED CASTLE

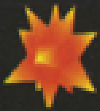
Dragon Mountain Grand Prix

コース紹介ページ

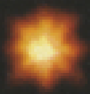


Haunted Castle（ホーンテッド・キャッスル）
お化けの城コース。めまぐるしく続くアップダウンと、ガードレールの無い崖っぷちの道など、極めて難易度の高いコースです。ドラゴンのS字シケイン、最終コーナーとなる螺旋の塔の長い高速ターンがコース攻略の要となります。

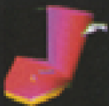
17種類のアイテムの名前と効果



Bomb（ボム）
路上にばらまく爆弾で、接触すると爆発します。複数個の爆弾に同時に接触すると、効果は個数分だけ大きくなります。
※ゲーム中にコース上に置けるボムの数には制限があり、一定の個数以上は置けません。



FireBall（ファイアボール）
火球を発射して、前走車を吹っ飛ばすことができます。ゆるやかなホーミング能力を持っており、敵車を追尾します。



Jump（ジャンプ）
ジャンプします。ボムなどの障害物を飛び越えたり、コースをショートカットすることができます。



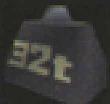
Missile（ミサイル）
自動追尾型のミサイルです。威力は絶大ですが、飛行中はミサイル視点となり、マシンは自動操縦になるので、使いどころをわきまえてください。



Crazy Mushroom（クレイジー・マッシュルーム）
命中すると、相手のステアリングが一定時間、左右反転します。2P対戦の時に用いると効果的です。



Dynamite（ダイナマイト）
後方に転がす、遅延爆発式爆弾で、大きな火球が一定時間、コースに発生し、その火球に触れると上空に吹っ飛ばされます。



32t Weight（32tウェイト）
前走車の頭上に、上空から32トンの重りを落下させます。命中した場合はしばらくの間、相手のマシンはスロー走行になります。



Stealth Field（ステルスフィールド）
一定時間の間、ミサイルやファイアボールなどの攻撃兵器によるホーミングを無効にし、2P対戦時には相手プレーヤーから見えなくなります。



Turbo（ターボ）
瞬間的に急加速します。最高速度は、そのマシンの能力によって変化します。



Big Bigger Biggest（ビッグ・ビッガー・ビッゲスト）
マシンが巨大化し空気抵抗が増大して速度が落ち、コース上のボムなどのアイテムに当たりやすくなるペナルティアイテムです。



Tiny Tiny Tiny（タイニータイニータイニー）
マシンが縮小し、速度が落ちるペナルティアイテムです。



Oil Can（オイルカン）
コース上にオイルを垂れ流し、それを踏むとタイヤのグリップが低下し、テールがスライドし続けます。レース中は誰かが踏むまでコース中に残ります。



Pandora's Box（パンドラズ・ボックス）
自分以外の全てのクルマを一斉にスピンさせる非常に強力なアイテムです。



Wonder Clock（ワンダークロック）
自分以外の世界の時間を一定時間、停止させます。他のマシンはもちろん、ミサイル、ファイアボールなども停止します。



Magic hand（マジックハンド）
2プレイヤー対戦の時に、相手がゲットしているアイテムを横取りします。



Power Up（パワーアップ）
このアイテムをゲットすることで、エンジンパワーが増大し、加速が良くなります。1個で1.5倍、2個で2倍、3個で2.5倍、4個で3倍です。5個以上は効果がありません。



Super Shield（スーパーシールド）
最高速がアップ、敵の攻撃を一切受け付けなくなるだけでなく、相手に体当たりすることで相手を吹っ飛ばすことができる無敵のアイテムです。

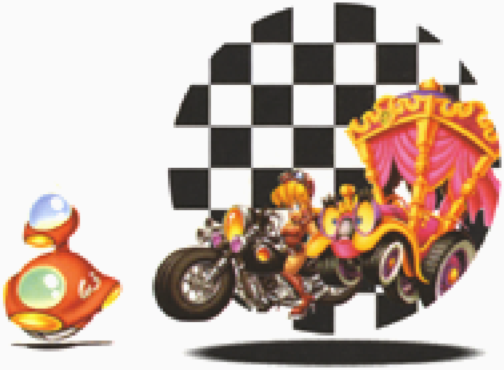
STAFF LIST

Concept and Design	Kazunori Yamauchi
System Programming	Yoshihiko Kurata (Bandit Inc.)
Game &Simulation Programming	Akihiko Tan
Resource Management	Masashi Fujita (Bandit Inc.)
Extra Game Programming	Yoshihiro Yokota
Sound FX Programming	Taka Suzuki (Opus Corp.)
Character Design	Susumu Matsushita
Music	Seiji Toda Hideya Nagata
World Design	Masaaki Goto "Toon Village" Kazumichi Otsubo "Toon Island II" Ken-ichi Iwata "Crazy Coaster" Hidekazu Saito "Gulliver House II" Kaori Sato,Ami Nitta "Haunted Castle"
Movie	Teruyuki Yoshida Yoshifumi Morita Yumiko Takahashi
Graphics and Textures	Hidekazu Saito Miho Kato Yuka Kaneko Michiko Kusaba Yuichi Matsumoto
R&D Program Support	Shuji Hiramatsu Nobuhide Ishibashi Jun-ichi Kobayashi
Sound FX Design	Jun Enoki (Opus Corp)
Car & Race Setup	Masaru Suzuki Kazutoshi Nishio Tomokazu Murase Yuji Watanabe Jun-ichi Akatsuka Shunsuke Saito

Executive Producer	Akira Sato
Co.Producer	Toshiyuki Miyata Yukio Nagasaki
Producer	Ryoji Akagawa Shuhei Yoshida
Music Producer	Seiji Toda Akihiko Shimizu (Antinos Records) Takafumi Fujisawa
Promotion	Masashi Saeki Hioroshi Matsuda Kohei Adachi
Art Director	Ken-ichi Iwata
Movie Director	Hitoshi Koyama (Right Staff)
Music&FX Director	Masanori Ouchi
Manual & Package Design	Eiichi Abe
Manual Cordination	Tamami Shinpo Hironori Komiya
Quality Assurance	Akira Koike Kazunari Mikawa
Development	SCEI Software Development Div.#1 Bandit Inc. Opus Corp.
Theme Songs	Mai Yagita (by the courtesy of Epic/Sony Records)
Special Thanks	NOZOMU Yuichi Imai Yurie Yamamoto Miki Sato Tomomasa Fuse Sayuki Koike Eitaro Nagano Kei Shimo Kentaro Motomura Megumi Okubo Masakazu Yamada
Directed by	Kazunori Yamauchi (SCEI Software Development Div.#1)

MOTOR TOON GRAND PRIX USA EDITION

USER'S GUIDE



SCPS 91027

Notice